

ՔՐԻՍՏԻՆԵ ՍԱՐԳՍՅԱՆ

ՄՈՒԼՏԻՄԵԴԻԱ ՆԱԽԱԳԻԾԸ ԳՈՐԾԱՐԱՐԱԿԱՆ ԱՆԳԼԵՐԵՆԻ
ԴԱՍԸՆԹԱՑՈՒՄ*DOI: 10.24234/journalforarmenianstudies.v1i68.165*

ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Հոդվածում սահմանվում է մուլտիմեդիա նախագիծը, տեղեկատվական, հետազոտական, ստեղծագործական, խաղային նախագծերի կիրառման առանձնահատկությունները գործարարական անգլերենի դասընթացում: Ներկայացվում են մուլտիմեդիա նախագծի գործառական և բովանդակային բնութագրերը: Հիմնավորվում է այն գաղափարը, որ նախագծային մեթոդը կիրառելով գործարարական անգլերենի դասընթացում՝ ուսանողները զարգացնում են ոչ միայն իրենց օտարալեզու հաղորդակցական կարողունակությունները, այլև մասնագիտական կոմպետենցիան: Կարևորվում է տարբեր մուլտիմեդիա նախագծեր իրականացնելիս համակարգչային-հեռահաղորդակցական միջոցներից օգտվելու կարողությունները, նշված միջոցների դինամիկ և շարունակական զարգացման պայմաններում: Շեշտադրվում է մուլտիմեդիա տեխնոլոգիայի միջոցով ինքնուրույն աշխատանքի մշակույթի ձևավորման հիմնախնդիրը:

Նշվում է, որ մուլտիմեդիա նախագծերի կարևոր գործառույթ է ուսանողների ծանձրույթի հաղթահարումը: Բացահայտվում է մուլտիմեդիա նախագծի ևս մի գործառույթ. այն մոտիվացնում, շահադրոտում է ուսանողներին, ուսուցման գործընթացը դարձնում է ավելի հետաքրքիր և արդյունավետ: Դասախոսը մուլտիմեդիա նախագծի կիրառման արդյունքում դադարում է լինել տեղեկատվության միակ աղբյուր: Հիմնավորվում է տարբեր նախագծերի պլանավորված կիրառման անհրաժեշտությունը:

Քանալի բառեր և արտահայտություններ. մուլտիմեդիա նախագիծ, տեղեկատվական նախագիծ, հեղափոխական նախագիծ, ստեղծագործական նախագիծ, խաղային նախագիծ, դոկումենտալ ֆիլմ, գեղարվեստական ֆիլմ:

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Մուլտիմեդիա տեխնոլոգիաների կիրառումը գործարարական անգլերենի դասընթացում նոր հեռանկարներ է բացում: Դասախոսը չի մնում տեղեկատվության միակ աղբյուր: Ուսանողը հնարավորություն է ունենում շարունակաբար ընդլայնել տեղեկատվության բազան: Մի կողմից՝ ապագա գործարարը պետք է լավ մասնագետ լինի, մշտապես զարգացնի իր մասնագիտական կոմպետենցիան: Մյուս կողմից՝ նա պետք է կարողանա շփվել իր գործընկերների, գործարարության ոլորտին առնչվող տարբեր մարդկանց հետ ոչ միայն մայրենի, նաև օտար լեզուներով: Անգլերենը մեծ արագությամբ դառնում է տարբեր երկրներ, մշակույթներ ներկայացնող մարդկանց հաղորդակցության միջոց: ՏՀՏ-ներն արդ համատեքստում վճռորոշ դերակատարություն ունեն: Մուլտիմեդիա տեխնոլոգիաներն այդ առումով գործուն միջոց են մասնագիտական, միջմշակութային հաղորդակցությունն ավելի բարձր մակարդակի վրա դնելու գործում:

Մուլտիմեդիա նախագծի կիրառումը գործարարական անգլերենի դասընթացում հնարավորություն է ընձեռում լիարժեքորեն բացահայտել ուսանողի ստեղծագործական ներուժը, ստեղծել յուրահատուկ տեղեկատվական-կրթական տիրույթ, որը նպաստում է սովորողների ճանաչողական գործունեության ակտիվացմանը: Մուլտիմեդիա նախագծի կարևորագույն գործառույթը սովորողների ինքնուրույն աշխատանքի կարողունակությունների ձեռքբերումն ու զարգացումն է: Տիրապետելով մուլտիմեդիա գործիքակազմին՝ սովորողները սովորում են ինքնուրույն որոշումներ ընդունել, հավաքագրել տեղեկատվությունը, ընտրողական աշխատանք կատարել, զարգացնել իրենց քննադատական մտածողությունը:

Մուլտիմեդիա նախագիծը պարունակում է այնպիսի հիմնական տարրերի համակցություններ, ինչպիսիք են.

3D մոդելներ,

տեսանյութ,

նկարներ,

տեքստ,

անիմացիա և այլն:

Նախագծային մեթոդի կիրառմանն է նվիրված Գ. Վ. Պրիբիլսակայի (Г. В. Прибыльская) աշխատանքը, իսկ Յ. Ա. Սաննիկովան և Սմագուլովը (Ю. А. Санникова, А. С. Смагулова) հետազոտության առարկա են դարձրել նաժագծային տեխնոլոգիան: Մ. Օրլանդոն (M Orlando) ներկայացնում է գործարարական անգլերենի դասընթացի մոդելավորման առանձնահատկությունները:

Հետազոտության նպատակն է բացահայտել նախագծային մեթոդի կիրառման առանձնահատկությունները գործարարական անգլերենի դասընթացում:

Հետազոտության նորույթն այն է, որ հիմնավորվում է նախագծային մեթոդի կիրառման ադրյունավետությունը թե՛ ուսանողների հաղորդակցական, թե՛ մասնագիտական կոմպետենցիաների զարգացման տեսանյունից:

ՄԵԹՈԴԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության առաջադիր խնդիրները լուծելու նպատակով կիրառվել են դիտման, հարցազրույցի, մոդելավորման, ինչպես նաև SCS-ների ներդրման գործընթացում ուսուցման գործընթացների համեմատական վերլուծության, պատմահամեմատական, մուլտիմեդիա տեխնոլոգիայի գործառական և բաղադրիչային վերլուծության մեթոդները:

ՔՆՆԱՐԿՈՒՄ

Մուլտիմեդիա գործիքակազմը բազմազան է, որը նպաստում է ուսումնառության ժամանակ առաջացող ծանձրույթը հաղթահարելուն: Սովորողն օգտվում է բջջային հեռախոսից, հետո համակարգչից: Նրա համար դժվար չէ

օգտվել ինտերակտիվ գրատախտակից: Նրա ուսումնառության բազմազանությունն ապահովվում է նաև ՏՀՏ-ների տարբեր ծրագրերի մակարդակում: Ապագա գործարարները դիտում են տարբեր մասնագիտական բովանդակության տեսահոլովակներ, տեսաֆիլմեր /վավերագրական, գեղարվեստական/ անգլերեն լեզվով: Շատ դեպքերում նրանք կարող են դիտել անգլալեզու տնտեսագետների դասախոսությունները համացանցով, երբեմն՝ ինտերակտիվ ռեժիմով: Արդյունավետ է տարբեր դասընթացների մասնակցությունն առցանց: Գաղտնիք չէ, որ ապագա գործարարները կարող են ստանալ տարբեր դրամաշնորհների շրջանակներում մասնակցության վկայագրեր: Առանց բազմաթիվ մուլտիմեդիա նախագծերի մեջ մասնակցություն ունենալու՝ հնարավոր չէ շարունակաբար բարձրացնել մասնագիտական որակավորումը: Այն հնարավորություն է ընձեռում մասնակցել բազում միջազգային փոխանակման ծրագրերի:

Մուլտիմեդիա տեխնոլոգիան ներկայացնում է համացանցային տարաբնույթ տեսանյութեր, վավերագրական և գեղարվեստական ֆիլմեր, մասնագիտացված մուլտիմեդիա ծրագրեր, էլեկտրոնային դասագրքեր, մուլտիմեդիա տեղեկատու գրքեր և ուղեցույցներ, հանրագիտարաններ և բառարաններ: Ուսանողները կարող են օգտվել մասնագիտական բնույթի ուղիղ հեռարձակումներից, էլեկտրոնային դասագրքերից, համացանցային հանրագիտարաններից, բառարաններից: Այն զարգացնում է օտար լեզուն սովորելու հետաքրքրությունը, ստեղծում է հնարավորինս իրական լեզվական միջավայրին մոտ հաղորդակցական միջավայր:

Կարևոր է այն, որ ուսանողը կարող է իր ուսումնառությունն իրականացնել իր ցանկացած ժամին, իր ընտրած տեղում, իրեն հարմար (**Боровая Т., 2013**): Կենդանի հեռարձակման միջոցների օգտագործումը տեխնիկական ուսուցման մուլտիմեդիա տեխնոլոգիայի հնարավորությունների օպտիմալ համադրությամբ (համակարգչային դաս, տեսանյութեր, հեռուստատեսություն, թերթեր, ամսագրեր, գրքեր, հեռախոս) ունի լրացուցիչ հնարավորություններ:

Մուլտիմեդիա նախագիծը նախագծային մեթոդի կիրառման տեսանկյունից գործիքակազմի բազմազանության նոր մակարդակ է ենթադրում: Այն հագեցած է նորագույն տեխնոլոգիաներով, նորագույն հաղորդակցական-տեղեկատվական միջոցներով: Նրա կարևոր ձեռքբերումներից է էլեկտրոնային դասագիրքը, որի հեղինակները կարող են լինել նաև ուսանողները: Այսինքն՝ էլեկտրոնային դասագիրքը յուրահատուկ մուլտիմեդիա նախագիծ է: Նրա կարևոր գործառույթը զննականությունն ապահովելն է:

«Մուլտիմեդիա» տերմինն ունի տարբեր սահմանումներ: Բնական գիտություններում մուլտիմեդիան մեկնաբանվում է որպես համակարգչային տարաբնույթ տեխնոլոգիաներ՝ գրաֆիկա, տեքստ, տեսանյութ, լուսանկար, անիմացիա, ձայնային էֆեկտ և այլն: Հումանիտար գիտությունների ոլորտում մուլտիմեդիա եզրույթն աչքի է ընկնում տեղեկատվությունը ներկայացնելու միջոցներով, ձևերով, ոճով և այլն:

Մուլտիմեդիան համակարգչային տեխնոլոգիայի հատուկ տեսակ է, որը միավորում է ինչպես ավանդական ստատիկ տեսողական /տեքստ, գրաֆիկա/, այնպես էլ դինամիկ տեղեկատվությունը /խոսք, երաժշտություն, տեսաֆրագմենտներ, անիմացիա և այլն/:

Մուլտիմեդիա նախագիծն ուսանողին տալիս է առավելագույն ստեղծագործական ազատություն և իհարկե, ինքնուրույնություն: Նա նշված նախագիծն իրականացնելիս ընկղմվում է որոշակի խնդրի լուծման մեջ: Միայն ինքնուրույն իրականացված հետազոտությամբ կարելի է իրականացնել մուլտիմեդիա նախագիծը: Ուսանողը պետք է նախ և առաջ լավ տիրապետի մուլտիմեդիա գործիքակազմին՝ միացնի, անջատի համապատասխան սարքավորումը, անցում կատարի մի ծրագրից մեկ ուրիշ ծրագիր և այլն: Ինչ վերաբերում է նախագծի պլանավորմանը, ապա այն պետք իրականացվի դասախոսի և ուսանողի կողմից: Երևի հենց այդ փուլում սկսում է ձևավորվել համագործակցությունը տվյալ նախագծի շրջանակներում (**Прибыльская Г., 2020**):

Նախագիծն ավարտվում է վերջնական արտադրանքի այս կամ այն ձևով ներկայացմամբ՝ թատերական ներկայացում, տեսահոլովակ, զեկուցում, դասախոսություն, ստուգատես, ամսագիր, հոդված, ցուցահանդես:

Նախագծային մեթոդն ունի բազում առավելություններ: Այն կարող է ընդլայնել ուսանողների մտահորիզոնը, բացահայտել նրանց ստեղծագործական ներուժը, խորացնել միջառարկայական կապերը, ձևավորել թիմում աշխատելու կարողությունները, ձևավորել և կատարելագործել ուսանողների **(Санникова Ю. (2017):**

Մուլտիմեդիա նախագիծը հնարավորություն է ընձեռում ուսանողներին նախագծի իրականացման ցանկացած փուլում նոր գործիքներից օգտվել: Պլանավորման փուլում ուսանողները քննարկում են դասախոսի կողմից առաջադրված գաղափարը, իրենք էլ են գաղափարներ առաջադրում: Սեփական փաստարկների հիմնավորման փուլում նրանք կարող են համացանցում նոր սկզբնաղբյուրներ փնտրել և գտնել: Աշխատանքի կազմակերպման փուլում նրանք ձևավորում են փոքր խմբեր, բաշխում են հանձնարությունները խմբերում, գործնական աշխատանք են կատարում: Ավարտական փուլում քննարկվում է նախագծի ձևակերպման եղանակը, նախագիծը փաստաթղթավորվում է, ներկայացվում է նախագիծն ամբողջ խմբին: Հետո տեղի է ունենում տվյալների ամփոփում և գնահատում: Վերջին փուլում ներկայացվում են նախագծի վերջնական տվյալները: Ներկայացման ժամանակ կիրառվում է համակարգիչ, ինտերակտիվ գրատախտակ, պրոեկտոր և այլն:

Ընդհանուր առմամբ մուլտիմեդիա տեխնոլոգիաները կիրառվում են նախագծի իրականացման բոլոր փուլերում: Նվազագույնը, որ ուսանողներն ունեն, դա բջջային հեռախոսն է: Համապատասխան հարցումը ԵՊՏՀ-ում իրականացված 112 ուսանողի շրջանում ցույց է տալիս, որ նրանք հիմնականում ունեն բջջային հեռախոս և համակարգիչ: ԵՎ եթե հեռախոսից օգտվում է գրեթե բոլորը, երբ խոսք է գնում որևէ նախագծի շրջանակներում հավաքագրել տեղեկատվություն, ապա համակարգիչ ունեն ուսանողների 86 %-ը: Նախագծերի

իրականացման, ներկայացման ժամանակ, նրանք օգտվում են ինտերակտիվ գրատախտակներից: Տոկոսով արտահայտած, նրանց 63%-ը հիմնականում օգտվում է ինտերակտիվ գրատախտակներից: Նախագծերի շուրջ կազմվող հարցերն ուսանողներն հիմնականում պահում են բջջային հեռախոսներում՝ 92%:

Բավականին արդյունավետ մուլտիմեդիա նախագիծ է Լոնդոնի ֆոնդային բորսային նվիրված նախագիծը: Ուսանողների մի խումբ պատրաստում է համապատասխան զեկույց Լոնդոնի ֆոնդային բորսայի պատմության մասին առ այն, որ Բորսան ամենահին բորսաներից մեկն է Եվրոպայում: Պաշտոնապես հիմնադրվել է 1801 թվականին, սակայն նրա պատմությունն սկսել է 1570 թվականին, երբ արքայի ֆինանսական գործակալ և խորհրդական Թոմաս Գրեշեմն իր անձնական փողերով կառուցեց Արքայական բորսան *Между Лондоном и Парижем (2015))*.

Մուլտիմեդիա նախագծի կարևոր բաղադրիչ են անգլերեն տեքստերը, որոնք ընտրվում են ըստ թեմաների՝ 1. բորսայի ստեղծման պատմությունը, 2. բորսայի բաղադրիչն ու գործառույթները, 3. բորսայի աշխատանքը երկրորդ համաշխարհային պատերազմից առաջ, ընթացքում և հետո: Մեկ այլ խումբ հաղորդում է պատրաստում Լոնդոնի բորսային բաժնետոմսերի մասին: Երրորդ խումբը հաղորդում է պատրաստում արժեթղթերի շուկայի մասին:

Օրինակ՝

The **London Stock Exchange (LSE)** is a stock exchange based in London, England. As of July 2024, the total market value of all companies trading on the LSE stood at US\$3.42 trillion. Its current premises are situated in Paternoster Square close to St Paul's Cathedral. Since 2007, it has been part of the London Stock Exchange Group (LSEG, which the exchange also lists (ticker symbol LSEG)). Despite a post-Brexit exodus of stock listings from the LSE, it was the most valued stock exchange in Europe as of 2023. According to the 2020 Office for National Statistics report, approximately 12% of UK-resident individuals reported having investments in stocks

and shares.^[8] According to a 2020 Financial Conduct Authority report, approximately 15% of British adults reported having investments in stocks and shares.

Բորսայի պատմությունը ներկայացնող ուսանողները մեծ ուշադրություն են դարձնում տեքստում առկա գերտեքստերին: Ամեն մի գերտեքստ լուսաբանվում է համապատասխան նկարով կամ գծապատկերով: Օրինակ՝ արտասանելով Paternoster Square բառակապակցությունը, ուսանողը ցույց է տալիս դրա պատկերը՝

Նկար 1.



Հետաքրքրություն է ներկայացնում Coffee House տեքստը, քանի որ այն ներկայացնում է բրիտանական բորսայի պատմական և հոգեբանական առանձնահատկությունները: he Royal Exchange had been founded by the English financier Thomas Gresham and Sir Richard Clough on the model of the Antwerp Bourse. It was opened by Queen Elizabeth I in 1571.

During the 17th century, stockbrokers were not allowed in the Royal Exchange due to their perceived rude manners. They had to operate from other establishments in the vicinity, notably Jonathan's Coffee-House. At that coffee house, a broker named John Castaing started listing the prices of a few commodities including salt, coal, paper, and exchange rates in 1698. Originally, this was not a daily list and was only published a few days of the week.

This list and activity was later moved to Garraway's coffee house. Public auctions during this period were conducted for the duration that a length of tallow candle could burn; these were known as "by inch of candle" auctions. As stocks

grew, with new companies joining to raise capital, the royal court also raised some monies. These are the earliest evidence of organised trading in marketable securities in London.

Հաջորդ փուլում ուսանողները դուրս են գրում այն բառերն ու բառակապակցությունները, որոնք հետաքրքրություն են ներկայացնում գործարարական անգլերենի տեսանկյունից:

- Royal Exchange
- Jonathan's Coffee-House.
- a broker
- commodities
- Public auctions
- by inch of candle
- marketable securities

Հաջորդ փուլում ուսանողները փորձում են տրված բառերով նախադասություններ կազմել և դրանք գործածել ակտիվ խոսքում:

Ընդհանուր առմամբ, ուսանողներն իրականացնում են տեղեկատվական, խաղային, հետազոտական և ստեղծագործական նախագծեր: Համապատասխան փորձը ցույց է տալիս, որ գործարարական անգլերենի դասընթացում ավելի շատ իրականացնում են տեղեկատվական նախագծեր: Ակնհայտ է, որ մի կողմից բավականին դժվար է, մյուս կողմից՝ բավականին արդյունավետ է են խաղային նախագծերը: Դրական միտում է, երբ խաղ-նախագիծը պլանավորվում և իրականացվում է ուսանողների կողմից:

Խաղային (դերային) նախագծերը ներառում են գրական կամ գեղարվեստական կերպարների միջև սոցիալական կամ գործնական հարաբերությունների նմանակում, որոնք պայմանավորված են նախագծային գործունեության պայմանների բնույթով և բովանդակությամբ: Խաղային նախագծերի բնորոշ առանձնահատկությունը կառուցվածքի անհամապատասխանությունն է և վերջնական արդյունքի անորոշությունը:

Հետազոտական նախագիծը գիտական աշխատանք է, որը պետք է պատասխանի հետազոտության ընթացքում առաջ եկած հարցերի: Հետազոտական նախագծերը կարող են ներառել.

Դեպքերի նկարագրություն,

- Դեպքերի վերահսկման ուսումնասիրություն
- Կոհորտային ուսումնասիրություն¹
- Պատահական, վերահսկվող փորձարկում
- Հարցում
- Երկրորդական տվյալների վերլուծություն, ինչպիսիք են որոշումների վերլուծությունը, ծախսերի արդյունավետության վերլուծությունը կամ մետավերլուծությունը:
 - Research project examples
 - Identifying your company's position in the market.
 - Uncovering industry trends.
 - Finding new marketing techniques.
 - Identifying a new target customer base.
 - Planning for new product innovation.

Ակնհայտ է, որ ուսանողները պետք է յուրացնեն համապատասխան բառապաշար նշված ուղղություններով աշխատելու համար: Պարզ է, որ ուսուցման նախնական փուլում արդյունավետ է ներմուծել մեծ քանակությամբ հետազոտական նախագծի օրինակներ թիրախային լեզվով: Աշխատանքը մյուս նշված թեմաներով մեծ հետաքրքրություն է ներկայացնում, քանի որ ուսանողները ոչ միայն համապատասխան բառապաշար են յուրացնում, այլև մասնագիտական բնույթի հարցեր են լուծում: Գաղտնիք չէ, որ ցանկացած գործարար փորձում է

¹ Կոհորտային հետազոտությունը դիտողական ուսումնասիրության նախագծերից մեկն է, որն օգտագործվում է ազդեցության և հիվանդության միջև կապը գնահատելու համար: Կոհորտային ուսումնասիրության ժամանակ հետազոտողները ժամանակի ընթացքում հետևում են մի խումբ մարդկանց և նշում հիվանդության յուրաքանչյուր նոր դեպք:

հասկանալ, թե ինչ դերակատարություն ունի իր կազմակերպությունը համապատասխան շուկայում:

Դերախաղը կարող է լինել սիմուլյացիայի մի մասը, ինչպիսին է հետազոտողի և ֆոկուս խմբի միջև փոխգործակցությունը: Բայց դա կլինի միայն մի քանի գործողություն. սիմուլյացիան «գործունեության մի շարք է, որը աստիճանաբար կհանգեցնի սովորողին բիզնես գործողություն իրականացնելու» (**Orlando M. ND**).

Կարևոր է նշված նախագծերի հաջորդական ներմուծման հիմնախնդիրը, քանի որ տեղեկատվական նախագծերը պետք է հնարավորինս նախորդեն խաղային նախագծերին, իսկ խաղային նախագծերը ճիշտ կլինի եթե նախորդեն հետազոտական նախագծերին: Ակնհայտ է, որ ապագա գործարարները սիրով են մասնակցում հատկապես հետազոտական նախագծերին, հատկապես երբ դրանք նախորդում են որևէ հետազոտական աշխատանքի իրականացմանը: Արդյունավետ է, երբ կուրսային, ավարտական աշխատանքները ստեղծվում են որևէ հետազոտական նախագծի շրջանակներում, հատկապես երբ այն ապահովում է առավելի մեծ քանակությամբ ուսանողների մասնակցություն:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Մուլտիմեդիա նախագծի կիրառումը գործարարական անգլերենի դասընթացում հնարավորություն է ընձեռում լիարժեքորեն բացահայտել ուսանողի ստեղծագործական ներուժը, ստեղծել յուրահատուկ տեղեկատվական-կրթական տիրույթ, որը նպաստում է սովորողների ճանաչողական գործունեության ակտիվացմանը:

Մուլտիմեդիա նախագծի կարևորագույն գործառույթը սովորողների ինքնուրույն աշխատանքի կարողունակությունների ձեռքբերումն ու զարգացումն է: Առանց բազմաթիվ մուլտիմեդիա նախագծերի մեջ մասնակցություն ունենալու հնարավոր չէ շարունակաբար բարձրացնել մասնագիտական որակավորումը:

Էլեկտրոնային դասագիրքը յուրահատուկ մուլտիմեդիա նախագիծ է: Նրա կարևոր գործառույթը զննականությունն ապահովելն է:

Նախագիծն ավարտվում է վերջնական արտադրանքի այս կամ այն ձևով ներկայացմամբ՝ թատերական ներկայացում, տեսահոլովակ, զեկուցում, դասախոսություն, ստուգատես, ամսագիր, հոդված, ցուցահանդես: Մուլտիմեդիա նախագծերը հնարավոր է իրականացնել օտար լեզվի ուսուցման խիստ պլանավորման պայմաններում:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. **Боровая Т. (2013),** Обучение деловому английскому языку с использованием мультимедийных технологий , Т. А. Боровая, В. Н. Сердюк, О. Ю. Сердюк // Вопросы методики преподавания в вузе: ежегодный сборник, № 2(16), с. 104-112.
2. **Между Лондоном и Парижем (2015),** Рынок ценных бумаг индустриальной эпохи, С. З. Мошенский, Hampton, New Hampshire: Mindstir Media, 777 с.
3. **Прибыльская Г. (2020),** Использование Проектной методики в преподавании иностранного языка, Минск, Право и экономика, с. 198-200.
4. **Санникова Ю. (2017),** Проектный метод обучения деловому английскому языку: особенности и перспективные формы интерактивных занятий, Ученые записки университета и. П.Ф/ Лесгафта, № 10 (152), с.225-230.
5. **Смагулова А. (2012),** Проектная технология в системе обучения английскому языку /А. С. Смагулова, Текст: непосредственный // Теория и практика образования в современном мире : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2012 г.). Т. 2., Санкт-Петербург: Реноме, с. 362-364. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/21/1782/> (дата обращения: 05.04.2025).
6. **Orlando M. (ND).** The role of business simulations in the business English syllabus: some considerations. International House Journal of Education and

Development. Available at *The Role of Business Simulations in the Business English Syllabus: Some Considerations « IH Journal* (accessed on 06.11.20).

REFERENCES

1. **Borovaya T. (2013)**, Obucheniye delovomu angliyskomu yazyku s ispol'zovaniyem mul'timediynykh tekhnologiy /Teaching Business English Using Multimedia Technologies/, T. A. Borovaya, V. N. Serdyuk, O. Yu. Serdyuk, Issues of Teaching Methods at the University: annual collection, No. 2(16), pp. 104-112.
2. **Between London and Paris (2015)**, Rynok tsennykh bumag industrial'noy epokhi /The Industrial Age Securities Market/, S. Z. Moshensky, Hampton, New Hampshire: Mindstir Media, 777 p.
3. **Pribylskaya G. (2020)**, Ispol'zovaniye Proyektnoy metodiki v prepodavanii inostrannogo yazyka /Using Project Methodology in Teaching a Foreign Language/, Minsk, Law and Economics, pp. 198-200.
4. **Sannikova Yu. (2017)**, Proyektnyy metod obucheniya delovomu angliyskomu yazyku: osobennosti i perspektivnyye formy interaktivnykh zanyatiy /Project-based method of teaching business English: features and promising forms of interactive classes /, Scientific records of the University and. P.F. / Lesgaft, No. 10 (152), pp. 225-230.
5. **Smagulova A. (2012)**, Proyektnaya tekhnologiya v sisteme obucheniya angliyskomu yazyku /Project technology in the English language teaching system/, A. S. Smagulova, Text: direct // Theory and practice of education in the modern world: materials of the 1st Intern. scientific conf. (St. Petersburg, February 2012). T. 2., St. Petersburg: Renome, pp. 362-364. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/21/1782/> (date of access: 05.04.2025).
6. **Orlando M. (ND)**. The role of business simulations in the business English syllabus: some considerations. International House Journal of Education and

Development. Available at The Role of Business Simulations in the Business English Syllabus: Some Considerations « IH Journal (accessed on 11/06/20).

Кристине Саргсян

Мультимедийный проект в курсе делового английского языка

Заключение

Ключевые слова и выражения: мультимедийный проект, информационный проект, исследовательский проект, творческий проект, игровой проект, документальный фильм, художественный фильм.

В статье дается определение мультимедийного проекта, особенности использования информационных, исследовательских, творческих и игровых проектов в курсе делового английского языка. Представлены функциональные и содержательные характеристики мультимедийного проекта. Обосновывается идея о том, что, применяя метод проектов на курсе делового английского языка, студенты развивают не только навыки иноязычного общения, но и профессиональную компетентность. Подчеркивается возможность использования компьютерных и телекоммуникационных средств при реализации различных мультимедийных проектов в контексте динамичного и постоянного развития этих средств. Подчеркивается проблема формирования культуры самостоятельной работы посредством мультимедийных технологий.

Отмечено, что важной функцией мультимедийных проектов является преодоление скуки у учащихся. Раскрывается еще одна функция мультимедийного проекта: он мотивирует и вовлекает учащихся, делая процесс обучения более интересным и эффективным. В результате использования мультимедийного проекта преподаватель перестает быть единственным источником информации. Обоснована необходимость плановой реализации различных проектов.

Christine Sargsyan

Multimedia project in business English course

Conclusion

Key words and expressions: *multimedia project, information project, research project, creative project, game project, documentary film, feature film.*

The article defines the multimedia project, the features of the use of informational, research, creative, game projects in the course of business English. It presents the functional and content characteristics of the multimedia project. The idea is substantiated that by applying the project method in the course of business English, students develop not only their foreign language communicative abilities, but also professional competence. The importance of the ability to use computer-telecommunications means when implementing various multimedia projects is emphasized, in the conditions of dynamic and continuous development of the mentioned means. The problem of forming a culture of independent work through multimedia technology is emphasized. It is noted that an important function of multimedia projects is overcoming student boredom. Another function of the multimedia project is revealed: it motivates, interests students, makes the learning process more interesting and effective. As a result of the use of the multimedia project, the teacher ceases to be the only source of information. The need for planned implementation of various projects is justified.

Քրիստինե Սարգսյան – Խաչատուր Աբովյանի անվան հայկական պետական մանկավարժական համալսարանի օտար լեզուների ֆակուլտետի ողմանագերմանական լեզուների և դրանց դասավանդման մեթոդիկայի ամբիոնի հայցորդ:

Кристине Саргсян - Соискатель кафедры романо-германских языков и методики их преподавания факультета иностранных языков Армянского государственного педагогического университета имени Хачатура Абовяна

Christine Sargsyan - Applicant of the Department of Romance and Germanic Languages and Methods of Their Teaching, Faculty of Foreign Languages, Armenian State Pedagogical University named after Khachatur Abovyan

Խմբագրություն է ուղարկվել 10.06.2025թ.

Հանձնարարվել է գրախոսության 14.06.2025թ.

Հրապարակման է ներկայացվել 20.06.2025թ.